

NINTENDO DS™

NTR-BKIP-ITA



MANUALE DI ISTRUZIONI

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.



Grazie per aver scelto la scheda di gioco THE LEGEND OF ZELDA™: SPIRIT TRACKS per le console della serie Nintendo DS™.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi non autorizzati per le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.



MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.



MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDA

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.



QUESTO GIOCO PERMETTE DI SCAMBIARE DATI CON LA MODALITÀ WIRELESS.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.



Indice

I personaggi
6

Come iniziare
8

I comandi
12

Lo schermo di
gioco
13

Le azioni
18

Gli oggetti
24

Guidare il treno
28

Per più giocatori
31

È una storia antica che risale agli albori del tempo. Narra le vicende delle prime genti di questo mondo.

Al principio dei tempi gli dei regnavano sulla terra e il mondo fioriva in un'oasi di pace. Ma, all'improvviso, la quiete fu stravolta da sinistri presagi, quando dalle tenebre prese forma il Re Demone. Le sue mire di supremazia sul mondo lo spinsero a sfidare gli dei, che non ebbero altra scelta se non quella di affrontarlo in battaglia.

Gli scontri si susseguirono incessantemente per secoli e secoli...

Al termine di una guerra costata sforzi indicibili, gli dei prevalsero. La titanica lotta li aveva, però, stremati e lasciati quasi del tutto privi di energia.

Gli dei raccolsero le loro ultime forze e confinarono lo spirito del Re Demone negli abissi remoti da cui proveniva. Sopra di lui fu eretta una torre a sigillo della sua prigionia. Fu intessuta come ulteriore difesa una maglia di energia che permea e protegge ancora oggi queste regioni.

Gli dei, fiaccati dalla lunga battaglia, ritornarono nel loro regno celeste.

Ormai questa terra non ha più né dei né demoni: solamente uomini.

Ma adesso l'energia spirituale sta svanendo e le forze oscure tramano un nuovo ritorno...

Durante una cerimonia, la Principessa Zelda consegna segretamente una lettera a Link con cui lo invita ad incontrarla nelle proprie stanze. Link, giunto al cospetto della principessa, la trova turbata. Zelda lo informa che c'è qualcosa di malvagio all'opera e, cosa ancora peggiore, le rotaie stanno scomparendo! Al nostro eroe non resta altro che assecondare la richiesta della principessa e accompagnarla alla Torre degli Dei per scoprire le cause di questi strani avvenimenti.

I due si dirigono alla volta della torre a bordo del treno di Link, ma lungo il tragitto vengono attaccati. A nulla valgono gli sforzi di Link per proteggere Zelda, quando il perfido Ministro Mirona scaccia lo spirito della principessa per rubare il suo corpo. Dopo mille peripezie finalmente Link e Zelda raggiungono la torre, dove incontrano Doruotea. L'eccentrica anziana li informa sui terribili risvolti che potrebbero seguire la scomparsa delle vie spirituali: il Re Demone potrà essere liberato! E la chiave per attuare questo piano malvagio è proprio il corpo di Zelda!

La storia racconta il viaggio che Link e Zelda intraprendono per recuperare il corpo della principessa e salvare l'intero paese dalle tenebre!



I personaggi

Link

Un apprendista macchinista.
Giunto al castello per ricevere la
nomina ufficiale, incontra Zelda
e inizia il suo viaggio.



Zelda

Principessa di Hyrule.
Dopo che Mirona e Tristalpin le
rubano il corpo, affiancherà Link
sotto forma di spirito.



Doruotea

Protettrice della torre al
centro delle vie spirituali.
Affida a Link e a Zelda
il Treno degli Spiriti.



Mirona

Ministro di Hyrule. Trama
con Tristalpin per donare
la libertà al Re Demone.



Tristalpin

Un eletto degli esseri celesti. Brama un
potere che sia più forte di qualunque
altro. Per raggiungere il suo scopo non
esita a liberare il Re Demone.



Come iniziare

Prima di tutto, assicurati che la console Nintendo DS™ sia spenta. Inserisci la scheda di gioco THE LEGEND OF ZELDA™: SPIRIT TRACKS nell'alloggiamento scheda sul retro finché non senti uno scatto.

- 1 Accendi la console e apparirà lo **schermo salute e sicurezza**, mostrato qui a destra. Dopo averlo letto attentamente, tocca il touch screen.
- 2 Se stai utilizzando una console Nintendo DSi™, tocca semplicemente l'icona di THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS.
- 3 Se invece utilizzi un Nintendo DS/DS Lite, tocca il pannello THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS per avviare il gioco. Se la **modalità di avvio** del Nintendo DS/DS Lite è impostata su MODALITÀ AUTOMATICA, il gioco si avvierà automaticamente. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console.

Nota: "console Nintendo DS" è un termine generico che si può riferire al Nintendo DS, al Nintendo DS™ Lite e al Nintendo DSi.



La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, la console è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema, consulta il manuale di istruzioni della console.

Nota: In questo manuale, quando le immagini tratte dal gioco presentano un **bordo rosa scuro** si riferiscono allo schermo superiore, mentre quelle con  si riferiscono al touch screen.





Selezionare un file di gioco

Per iniziare a giocare, seleziona **NUOVA PARTITA** e segui le istruzioni nel paragrafo sottostante. Se, invece, vuoi continuare una partita salvata in precedenza, tocca il file con i tuoi dati di salvataggio.



Cominciare una nuova partita

Dopo aver selezionato **NUOVA PARTITA**, ti verrà chiesto di inserire il nome del protagonista. Usa la tastiera che apparirà sul touch screen e seleziona **CONFERMA** quando hai terminato. Successivamente ti sarà chiesto con quale mano usi lo stilo.

Dopo la conferma accederai allo **schermo di selezione file**. Tocca il file per continuare.



Salvare i progressi di gioco

Puoi salvare i tuoi progressi in qualsiasi momento selezionando **SALVA** dalla barra del menu o premendo **START** e toccando **SALVA ED ESCI** dallo **schermo di pausa**. I dati saranno salvati sullo stesso file che hai selezionato o creato all'inizio del gioco. Tieni presente che quando riprenderai la partita da un salvataggio, il personaggio potrebbe trovarsi in un posto diverso da quello in cui lo hai lasciato, ad esempio potresti trovarlo all'ingresso di un tempio.

Nota: hai a disposizione solo due file per salvare i dati. Se sono entrambi in uso, dovrai cancellare dei dati per iniziare una nuova partita.



Schermo di selezione file



Tocca **INIZIA** per accedere allo **schermo di selezione modalità di gioco**. Oppure seleziona **COPIA** per copiare dei dati su un altro file, o **CANCELLA** per eliminare i dati salvati. Tocca  per tornare allo schermo precedente.

Note:

- I dati della **modalità Sfida** non possono essere copiati.
- Quando copi i dati da un file all'altro, i dati contenuti nel file di destinazione verranno sovrascritti e non sarà più possibile recuperarli.



Selezionare una modalità di gioco

Dopo aver selezionato **INIZIA**, potrai scegliere tra **AVVENTURA** (pagg. 13 – 30) o **SFIDA** (pagg. 31 – 35) per iniziare a giocare. Scegli **CONTACT MODE** (pag. 36) per scambiare i tesori tramite la comunicazione wireless DS oppure **OPZIONI** per modificare alcune impostazioni del gioco.

Nota: la **Contact Mode** ti sarà utile una volta che avrai acquisito almeno un tesoro.

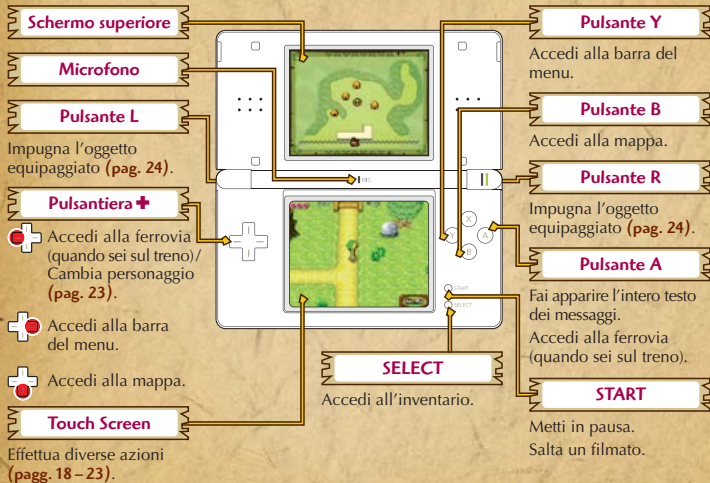


Opzioni

MESSAGGI	Scegli la velocità dei testi: LENTI , NORMALI o VELOCI .
SONORO	Scegli tra quattro opzioni per la riproduzione del suono.
MANO	Scegli con quale mano usare lo stilo.
PROVA MICROFONO	Sullo schermo apparirà un indicatore. Soffia nel microfono, avvicinando o allontanando la console, per assicurarti di mantenere la giusta distanza.

I comandi

Per giocare userai principalmente il touch screen e il microfono. Tuttavia, potrai usare i pulsanti per alcune funzioni.



Nota: se chiudi la console mentre giochi, attiverai la **modalità riposo**, riducendo il consumo della batteria. Riapri la console per riprendere la partita.

Lo schermo di gioco



Schermo principale

Tocca MENU nella parte inferiore del touch screen per accedere alla barra del menu, dove potrai trovare diverse opzioni.



Nota: questo è lo schermo visualizzato per la mano destra. Se giochi con l'impostazione per la mano sinistra, alcuni elementi potrebbero comparire sul lato opposto.



Schermo dell'inventario

Tocca INVENTARIO sulla barra del menu per accedere a questo schermo. Potrai vedere tutti i tuoi oggetti e le melodie che hai imparato per il Flauto delle Terre (pag. 26).



Treno

Qui potrai vedere tutti i pezzi del treno che hai ottenuto. Portali a Vittorino: farà una bella revisione al tuo treno (pag. 30)!

Pezzi del treno (pag. 30)



Tesori

Qui vedrai tutti i tesori che hai collezionato. Se li porterai a Linebeck, potrai scambiarli con pezzi di treno (pag. 30)!



Timbri

Durante l'avventura, Nico ti regalerà un taccuino dove potrai collezionare i timbri dei luoghi che visiterai. Prova a trovarli tutti!



Lettere

Durante il tuo viaggio ti verranno inviate delle lettere. Dopo che le avrai ricevute dal Postino, potrai leggerle da qui! Se vedrai una cassetta delle lettere agitarsi, ti basterà toccarla: arriverà il Postino e ti consegnerà le missive!





La mappa

Mostra la mappa dell'area circostante e indica la tua posizione. Di solito appare sullo schermo superiore. Per farla apparire sul touch screen e prendere appunti o controllare gli altri piani, tocca MAPPA sulla barra del menu, o premi la pulsantiera **+** verso il basso oppure il pulsante B.

APPUNTI / CANCELLA

Scrivi o cancella gli appunti sulla mappa.

Piani

Quando sei all'interno di una struttura, tocca qui per vedere la mappa dei piani in cui sei già stato.



Icone sulla mappa

Queste sono alcune delle icone che potrebbero apparire sulla mappa:

- Posizione attuale
- Casa / Negozio
- Chiave
- Scale
- Punto in cui è successo qualcosa
- Spettro (pag. 22)

Prendi tanti appunti!

Le persone, i cartelli e ciò che ti circonda ti offriranno molte informazioni utili durante la tua avventura. Non puoi mai sapere cosa potrebbe essere cruciale per proseguire il tuo viaggio, perciò ricordati di prendere appunti sulla mappa!



La ferrovia

Tocca FERROVIA sulla barra del menu per far apparire la mappa ferroviaria sul touch screen.

La mappa del mondo

Paesi conosciuti

Tocca qui per visualizzare lo schermo della mappa del paese che ti interessa. Tocca un posto in cui sei stato in precedenza per leggerne il nome.

Paesi sconosciuti

Queste aree resteranno senza mappa finché non otterrai le Stele corrispondenti.



La mappa della regione

APPUNTI / CANCELLA

Scrivi o cancella gli appunti sulla mappa.

Posizione attuale

Binari

Durante il gioco potrai sbloccare tante tratte su cui viaggiare.

Stazione



Le azioni

Puoi realizzare tutte le azioni basilari toccando o facendo scorrere lo stilo sullo schermo.

Usale per sconfiggere i nemici e risolvere gli enigmi del gioco!



Azioni fondamentali

Camminare / Correre / Saltare / Rotolare

Link camminerà verso il punto che tocchi sullo schermo.
Se poggia lo stilo lontano da lui, correrà.



Link salta automaticamente i fossi piccoli.

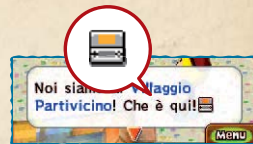


Tocca rapidamente due volte di seguito e Link rotolerà.

Troppe capriole
faranno girare
la testa a Link!

Parla / Esamina

Tocca una persona per parlare o un cartello per leggerlo. Controlla tutto ciò che ti circonda: potrebbe tornarti utile!



Se vedi  alla fine di un messaggio, dai un'occhiata allo schermo superiore!

Solleva → Lancia

Tocca un oggetto piccolo, come un vaso o una roccia, per sollevarlo, poi tocca un punto verso cui lanciarlo. Quando si distrugge, potrebbe venir fuori qualcosa!



Tocca dove vuoi che Link lo lanci.



Brandire la spada

Durante l'avventura otterrai una spada. Potrai usarla per sconfiggere i nemici, tagliare l'erba, distruggere i vasi e risolvere gli enigmi!



Colpo mirato

Tocca un nemico per effettuare un affondo su di lui.



Fendente laterale

Fai scorrere rapidamente lo stilo nella direzione in cui vuoi brandire la spada.



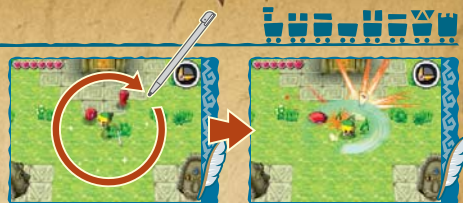
Fai scorrere lo stilo perpendicolarmente a Link per un fendente laterale.

Fai scorrere lo stilo nella direzione in cui Link è rivolto per eseguire un affondo.



Attacco rotante

Traccia un cerchio attorno a Link per eseguire un perfetto attacco rotante! Ma fai attenzione: se ne farai troppi di seguito, stordirai Link.



Disegna un grande cerchio...

...e Link metterà a tappeto tutti i nemici che lo circondano!



Afferra → Spingi / Tira

Tocca un blocco per afferrarlo, quindi tocca le frecce per spingerlo o tirarlo nella direzione che preferisci. Ricorda che alcuni blocchi non possono essere mossi.



Tocca il blocco...

...tocca la direzione verso cui vuoi che Link lo muova!



Guidare lo Spettro

In alcuni dungeon incontrerai gli Spettri, dei nemici invincibili. Raccogli tre Gocce di Luce per rafforzare il potere della tua spada, quindi colpisci uno Spettro alle spalle per stordirlo. Uno spirito amico volerà dentro lo Spettro e ne prenderà il controllo!

Uno Spettro controllato da te seguirà Link, ma puoi usare lo stilo per farlo muovere in modo indipendente.

Spettro



Se uno Spettro ti trova e ti colpisce, perderai parte dell'energia vitale e sarai riportato all'inizio del piano che stavi affrontando. Cerca di far stare Link fuori dal suo campo visivo per non far suonare l'allarme!



Dirigere lo Spettro

Tocca e diventerà gialla. Fai scorrere lo stilo per tracciare il percorso che vuoi far percorrere allo Spettro. Mentre si muove, tocca per fermarlo.



Traccia un percorso e lo Spettro lo seguirà.



Finché non incontrerà degli ostacoli, seguirà il percorso in modo preciso.



Tocca per fermarlo.



Cambiare personaggio

Tocca o per spostare l'attenzione da Link allo Spettro e viceversa. Ti tornerà utile quando saranno distanti e vorrai tenere d'occhio entrambi!



Mentre controlli Link, tocca ...



...e seguirai i movimenti dello Spettro!



Chiamare lo Spettro

Tocca nell'angolo in basso per richiamare lo Spettro e fare in modo che ti segua.



Quando il gioco finisce...

Se perdi tutti i cuori (**pag.13**), il gioco finirà e ti saranno proposte due opzioni. Scegli PROSEGUI per riprovare, oppure SALVA ED ESCI per salvare il gioco e tornare allo **schermo del titolo**.

Nota: se scegli SALVA ED ESCI ti sarà chiesto se vuoi salvare i progressi di gioco. Se scegli NO, la prossima volta continuerai dal tuo salvataggio precedente.

Gli oggetti

Troverai due tipi di oggetti: quelli che possono essere equipaggiati e quelli che possono essere usati solo in alcune occasioni. Prova gli oggetti equipaggiabili ogni volta che puoi!



Usare gli oggetti equipaggiabili

Tocca un oggetto dalla barra del menu per equipaggiarlo. L'icona corrispondente apparirà nell'angolo in alto. Tocca un oggetto per impugnarlo e segui le istruzioni che ti verranno fornite per usarlo. Potrai impugnare un oggetto equipaggiato anche usando il pulsante L o R.



Tocca un oggetto per equipaggiarlo.

Tocca di nuovo l'icona per riporre l'oggetto.

Tocca l'icona nell'angolo per impugnarlo.



Ventelica

Scegli una direzione e soffia nel microfono. Link scatterà una piccola tromba d'aria verso qualunque cosa gli sia di fronte!



Scegli una direzione con lo stilo e poi soffia!



La tromba d'aria si muove in avanti e stordisce il nemico!



Boomerang

Fai scorrere lo stilo sul touch screen per tracciare il percorso del boomerang e solleva lo stilo per lanciarlo! Può colpire nemici, azionare interruttori e altro ancora! Ma fai attenzione quando disegni il percorso: se il boomerang sbatte contro un ostacolo, ritornerà subito indietro.



Non sai più cosa fare?

Non trovi l'oggetto che ti serve per andare avanti? Non sai più come procedere? Assicurati di aver controllato tutto ciò che ti circonda e aver raccolto tutte le informazioni che ti servono. Parla con la gente, controlla le statue, i cartelli... tutto!

Flauto delle Terre

Riceverai questo antico flauto di Pan durante l'avventura. Seleziona il Flauto delle Terre dalla barra del menu. Fai scorrere il flauto a destra o a sinistra per scegliere la nota e soffia nel microfono per suonare.



Le note

Fai scorrere il flauto a destra o a sinistra per cambiare la nota da suonare.



Usa tutti gli oggetti!

Alcuni enigmi richiedono l'uso di oggetti particolari. Prova a usare un oggetto dopo l'altro e tenta tutto ciò che ti viene in mente... magari trovi la soluzione!



Oggetti da raccogliere

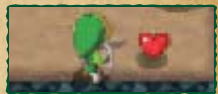
Puoi ottenere Cuori o Rupie sconfiggendo nemici, tagliando l'erba o rompendo i vasi. Potrebbero anche essere nascosti in luoghi inaspettati, perciò tieni gli occhi aperti!



Cuori



Incrementano l'energia vitale (pag.13) di un cuore.



Rupie



Sono la moneta di Hyrule. I valori cambiano in base alla misura e al colore.

Verde (1)

Blu (5)

Rossa (20)



Trova i Portacuori!

Raccoglili per recuperare tutta l'energia vitale e incrementarla di un cuore in modo permanente!



Guidare il treno

Viaggia sul tuo treno per tutto il mondo! Potrai addirittura portare dei passeggeri o delle merci! Scopri nuovi binari per raggiungere mete nascoste!



Schermo del treno

Posizione attuale

L'area in viola rappresenta il tuo campo visivo.

Resistenza del treno

Diminuirà se urterai un animale o se verrai colpito. Fermati in una stazione per recuperare l'energia.

Quantità della merce

Diminuirà se subirai un danno. Il contatore di alcune merci diminuisce con il passare del tempo.

Campo visivo

Tocca i bordi dello schermo per guardarti intorno.

PERCORSO

Tocca qui per tracciare un nuovo percorso da seguire.



Fischio

Fai scorrere in basso la corda per usare il fischio del treno.

Leva del vapore

- Aumenta la velocità
- Marcia avanti
- Freno
- Marcia indietro / Freno d'emergenza

MENU

Toccalo per far apparire la barra del menu (pag. 13), ma non potrai vedere i tuoi oggetti.

Leva dello scambio ferroviario

Usala per decidere la direzione che vuoi prendere a un incrocio.



Schermo della ferrovia

Puoi usare questo schermo per tracciare il percorso che vuoi seguire. Fai scorrere lo stilo sulle rotaie per decidere il percorso. Quando hai finito, solleva lo stilo dallo schermo e tocca VIA! per partire, oppure ANNULLA per modificare il tragitto.



Penna



Stai sempre all'erta!

Controlla sempre cosa ti circonda quando il treno è in corsa! Potresti venire attaccato da qualche mostro o trovare un ostacolo sui binari. Cambiare percorso o far fischiare il treno sono di sicuro delle ottime soluzioni, ma ricordati di non abbassare mai la guardia!





Barattare con Linebeck

Troverai questo emporio durante i tuoi viaggi. Qui potrai barattare i tuoi sudati tesori con esclusivi pezzi di treno! Seleziona un pezzo per controllare quali tesori ti occorrono per ottenerlo. Se possiedi già tutti i tesori necessari, tocca **CONFERMA** per barattarli! Se preferisci, potrai vendere i tesori per guadagnare delle Rupie: Linebeck sarà lieto di comprarli.



Casa di Vittorino

Situata nel Villaggio Partivicino, la casa di Vittorino funge anche da rimessa! Qui potrai personalizzare il treno combinando i pezzi che possiedi. Selezionane uno per vederlo sullo schermo superiore, poi tocca **SCEGLI** e conferma con **OK** per aggiungerlo al treno!

- Pezzi del treno**
- Locomotiva
 - Cannone ferroviario
 - Carrozza passeggeri
 - Vagone merci



Per più giocatori

Sfida gli amici e scambia i tuoi oggetti tramite la comunicazione wireless DS!

Puoi sfidarli anche usando il download DS!



Modalità Sfida

Scegli **SFIDA** dallo schermo di selezione file per affrontare fino a 3 avversari!





Menu Sfida

Troverai tre opzioni nel **menu Sfida**.



Crea gruppo

Crea un gruppo e, tramite la comunicazione wireless DS, invita gli amici, usando la tua come console principale. Quando tutti sono pronti a cominciare, tocca INIZIA LA SFIDA!, scegli il luogo e quindi tocca VIA! per iniziare.

Nota: prima di iniziare a usare la comunicazione wireless DS leggi attentamente le istruzioni alle **pagg. 37 – 39**.

Schermo della stanza

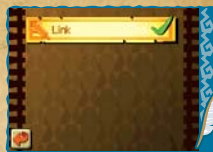


Schermo del luogo



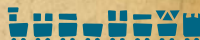
Partecipa

Unisciti a una sfida usando la tua console come secondaria. Se ci sono dei gruppi aperti, potrai vedere i nomi dei giocatori delle console principali. Tocca il pannello del gruppo a cui vuoi unirti. Dalla console principale verrà chiuso il gruppo e scelto il luogo.



Avversari

L'elenco di tutti i giocatori che hai sfidato. Tocca il nome di un giocatore e potrai consultare i risultati che hai ottenuto contro di lui sullo schermo superiore.



Usare la comunicazione wireless DS (con una scheda)

Puoi sfidare fino a 3 giocatori in possesso di una console Nintendo DS o DSi anche se non hanno la scheda di gioco. Dalla console principale devi creare un gruppo selezionando CREA GRUPPO, mentre gli altri giocatori dovranno seguire le istruzioni riguardanti la comunicazione wireless DS (con una scheda) riportate a **pag. 37**.





Affrontare una Sfida

Lo scopo del gioco è raccogliere le Gemme della Forza presenti sul campo. Il giocatore che avrà più Gemme della Forza allo scadere del tempo, sarà il vincitore!



Controlli fondamentali

Muovi il tuo personaggio sul campo di gioco raccogliendo le Gemme della Forza. I controlli sono gli stessi della **modalità Avventura**, ma non avrai una spada.



G1 è verde, G2 è rosso, G3 è blu e G4 è viola.



Le Gemme della Forza

Fai passare il tuo personaggio su una Gemma della Forza per raccoglierla. Se subirai un danno dovuto a uno Spettro o una buca, rimarrai stordito e le tue Gemme cadranno attorno a te.



Le Gemme della Forza



Schermo della Sfida



Gemma della Forza

Spettro

Gemme della Forza ottenute

Tempo a disposizione

Giocatore

Ogni giocatore ha un colore diverso.

Oggetto

Buca



Oggetti

Sul campo appariranno regolarmente delle sfere contenenti oggetti. Raccoglile per ottenere un oggetto. Tutti gli oggetti si innescano automaticamente.

Fulmine	Il fulmine colpirà i giocatori nei paraggi.
Buca	Le buche appariranno sul campo, ma gli altri giocatori non potranno vederle.
Gemme della Forza (1/3/6)	Alcune Gemme della Forza appariranno accanto al giocatore.
Invincibilità	Gli Spettri non potranno colpirti per un breve periodo. Urta gli altri giocatori e ruba le loro Gemme della Forza!



Contact Mode



Con questa modalità puoi utilizzare la comunicazione wireless DS per scambiare i tesori con gli altri giocatori! Per maggiori informazioni, leggi **pagg. 38 – 39** prima di iniziare a usare la comunicazione wireless DS.

1 Seleziona **CONTACT MODE** dallo **schermo di selezione modalità di gioco** (**pag. 11**).

2 Metti un tesoro per scatola e quindi seleziona **SCAMBIA** per dare inizio alla **Contact Mode**.



3 Per interrompere la **Contact Mode** tocca **TERMINA**. Se il baratto sarà andato a buon fine, potrai vederne i risultati.

Note:

- Quando è attiva la **Contact Mode**, la batteria potrebbe esaurirsi più velocemente.
- Anche se chiudi la console durante la **Contact Mode**, non si attiverà la **modalità riposo**, ma continuerà la ricerca di giocatori con cui scambiare tesori.



Comunicazione wireless DS (con una scheda)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

Materiale necessario

Console Nintendo DS	Una per giocatore
Schede di gioco THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Una

Istruzioni per il collegamento

Console principale:

1. Assicurati che tutte le console Nintendo DS siano spente, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.

2. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema** della console.

NOTA: se usi un Nintendo DS/DS Lite con la **modalità di avvio** impostata su **MODALITÀ AUTOMATICA**, passa direttamente al punto 4.

3. Tocca il pannello **THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS** o l'icona.

4. Ora segui le istruzioni descritte alle **pagg. 31 – 33**.

Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS.

NOTA: se usi un Nintendo DS/DS Lite, assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su **MODALITÀ MANUALE**. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni della console.

2. Tocca **DOWNLOAD DS**. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.

3. Tocca il pannello **ZELDA: SPIRIT TRACKS** o l'icona.

4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca **SÌ** per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.

5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 33.



Comunicazione wireless DS (con più schede)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

Materiale necessario

Console Nintendo DS Una per giocatore

Schede di gioco THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS Una per giocatore

Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che tutte le console Nintendo DS siano spente, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console: apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS.
NOTA: se usi un Nintendo DS/DS Lite con la **modalità di avvio** impostata su MODALITÀ AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS o l'icona.
4. Ora seguite le istruzioni descritte alle pagg. 31 – 33.

Indicazioni generali per la comunicazione wireless

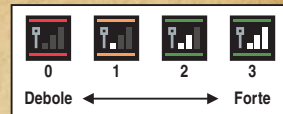
Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

L'icona , che appare nel **menu di sistema** della console Nintendo DS e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless.

La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la **modalità wireless**. **NON** usare questa funzione della console Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei ecc.). Prima di usare il Nintendo DSi in una struttura ospedaliera o a bordo di un aereo, assicurati di aver disabilitato la funzione di comunicazione wireless DS nelle impostazioni della console. Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso alla console.



L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido. Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione del Nintendo DS/DS Lite o il LED indicatore wireless del Nintendo DSi lampeggiano rapidamente.



Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra le varie console Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.
- Per potere utilizzare la comunicazione wireless DS con il Nintendo DSi, è necessario attivarla nelle impostazioni della console.

Riconoscimenti

DIRECTOR

Daiki Iwamoto

PLANNING

Hiromasa Shikata

Yohei Fujino

Arisa Hosaka

PROGRAMMING LEAD

Shiro Mouri

Masahiro Nitta

CINEMA SCENE PROGRAMMING

Yoshitaka Takeshita

ENEMY PROGRAMMING

Atsushi Yamazaki

Yosuke Sakooka

Toshinori Kawai

OBJECT PROGRAMMING

Shinji Okane

TRAIN PROGRAMMING

Daisuke Hiratsu

Shunsaku Kato

UI SYSTEM PROGRAMMING

Kensuke Muraki

NPC PROGRAMMING

Toshikazu Kiuchi

Eiji Nishikawa

WIRELESS PROGRAMMING

Yukari Suzuki

MAP PROGRAMMING

Tatsuya Takadera

PHANTOM PROGRAMMING

Yasushi Ebisawa

DESIGN LEAD/ PLAYER DESIGN

Koji Takahashi

ENEMY DESIGN

Masahiro Kawanishi

Keisuke Umeda

Takafumi Kiuchi

NPC DESIGN

Akiko Hirono

Satomi Asakawa

Hirohito Shinoda

DESIGN LEAD/ MAP DESIGN

Koji Kitagawa

MAP/OBJECT DESIGN

Takuro Shimizu

Yohei Izumi

Shunichi Shirai

Shinko Takeshita

Hanako Hisada

Yoshihisa Morimoto

Miki Aoki

Yoko Tanaka

MAP UNIT DESIGN

Kong Youngseok

Jun Tanaka

Yosuke Tamori

Jumpei Yamashita

Yuki Kaneko

EFFECT DESIGN

Haruyasu Ito

UI DESIGN

Seita Inoue

DESIGN SUPPORT

Yoshiki Haruhana

CINEMA SCENE DIRECTOR

Naoki Mori

CINEMA SCENE PLANNING

Hiroyasu Kuwabara

Shigeki Yoshida

Daisuke Nobori

Motoaki Fukuda

Shintaro Kashiwagi

Hirotsu Ishida

Yugo Sumi

Akihiro Shitara

Nobusada Takahashi

Shinichi Ogata

Takahiro Uchida

Yoshimi Tanaka

Yusuke Hirota

Emiko Saiki

CINEMA SCENE EFFECT

Keijiro Inoue

Yasutomo Nishibe

MUSIC

Toru Minegishi

Manaka Tominaga

Asuka Ota

Koji Kondo

SOUND EFFECT/ PROGRAMMING

Junya Osada

Yuki Tsuji

Toru Asakawa

VOICE

Yuuki Kodaira

Akane Omae

Go Shinomiya

Koki Harasawa

Anri Katsu

Rie Takahashi

NOE LOCALISATION MANAGEMENT

Erkan Kasap

Paul Logue

Micky Auer

Matthew Mawer

NOE LOCALISATION PRODUCERS

Pablo Dopico

William Romick

NOE TRANSLATION

Thomas Berthollet

Fabrizio Cattaneo

David Caussègue

Colin Farrell

Miguel A. García Segovia

Flavia Madonia

Zadia Messerli

Sven Pözl

Miguel Rodríguez Ramos

Andrew Steele

Philipp Zechner

NOE QUALITY ASSURANCE

Andrea De Benedetto

Stefania Montagnese

NOE Testing Team

NOE MANUAL LOCALISATION

Kathrin Grieser

Peter Swietochowski

Sascha Nickel

Uschi Lipinski

Jan Muhl

Manfred Anton

Jasmina Libonati

Moni Händschke

Verena Lischka

Oleg Sdarskij

Petra Becker

Alfiya Alesheva

Laura Figuerola Gómez

Marion Magat

Pieter Van Nueten

Francesca Abate
Melanie Walter
Jenni Hämäläinen
Wojtek Sitarski
George Kamaroudis
Carsten Harmans

PROGRESS MANAGEMENT

Keizo Kato

SUPERVISORS

Yoichi Yamada
Toshihiko Nakago
Takashi Tezuka

TECHNICAL SUPPORT

Toru Inage
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda

DEBUG

Ryosuke Yamada
Tomohiro Umeda
Mario Club Co., Ltd.
NOA Product Testing

ILLUSTRATION

Naoya Hasegawa
Yuri Adachi

ILLUSTRATION- SUPERVISOR

Yusuke Nakano

ARTWORK DESIGN

Takashi Hosoi
Yoshitomo Kitamura
Sachiko Nakamichi

PROMOTION

Takeshi Furuta

SPECIAL THANKS

Takumi Kawagoe
Kazuaki Morita
Hiroyuki Kira
Kazuya Matsukawa
Toshihiro Taguchi
Yutaka Hiramuki
Yoshifumi Masaki
Masato Kimura
Satoru Osako

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM,
RESERVED BY NINTENDO.

Takahiro Hamaguchi
Yusuke Shizukuishi
Mifune Hayata
Yoshitaka Tanigawa
SRD
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Digital Media Lab.,Inc.
Kenproduction Co.,LTD.

PRODUCER

Eiji Aonuma

GENERAL PRODUCER

Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

Note



Nintendo®